

# **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBASIS MICROSOFT OFFICE POWER POINT INTERAKTIF PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI NGRUKEMAN KASIHAN BANTUL**

**ANISSYAFAT NURLATIFAH**

**(Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Yogyakarta)**

**Email: [anissyafaat27@gmail.com](mailto:anissyafaat27@gmail.com)**

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk : 1) Mengembangkan media pembelajaran IPA menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif di SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul, 2) Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran IPA di SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif dinyatakan layak berdasarkan hasil pengujian para ahli dan pendapat siswa. Persentase kelayakan materi yang dilakukan oleh dosen ahli materi adalah 68%, dapat diartikan bahwa materi ilmu pengetahuan alam dalam kategori layak. Persentase kelayakan media adalah 64% dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif dalam kategori layak. Persentase kelayakan dari siswa yang dicapai adalah 87,81% dapat diartikan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui tampilan yang didesain secara interaktif. Media pembelajaran dengan *Powerpoint* Interaktif ini telah teruji untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sebesar 17,15%. Dari hasil uji di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan *Powerpoint* yang dikembangkan layak digunakan sebagai pendukung pembelajaran IPA dan efektif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, *Microsoft PowerPoint* Interaktif, Kelayakan, Prestasi Belajar IPA

## **ABSTRACT**

This research aims to: 1) Develop the science teaching media by using the *Microsoft Power Point Interactive* in Ngrukeman Elementary School Kasihan Bantul, 2) Determine the feasibility of instructional media by using *Microsoft PowerPoint* interactive as science teaching media in Ngrukeman Elementary School Kasihan Bantul and its influence on student achievement. The results showed that the level of feasibility instructional media by using *Microsoft PowerPoint* Interactive is declared feasible based on the result of testing experts and students opinion. The percentage of material feasibility conducted by experts lectures is 68%, it can be interpreted that the science material in a feasible category. The percentage of feasibility media is 64% it means that the instructional media by using *Microsoft PowerPoint* Interactive in a feasible category. The percentage of feasibility from students who achieved was 87.81%, it can be interpreted instructional media using *Microsoft PowerPoint* Interactive in the feasible category. Students are interested and able to understand the material presented through an interactive display designed. Instructional media by using *PowerPoint* Interactive has been tested to improve student achievement of 17.15%. From the test results, it can be concluded that the instructional media with a *PowerPoint* developed feasible for science teaching support and effectively to improve the student achievement.

Keywords: Instructional Media, *Microsoft PowerPoint* Interactive, Feasibility, Science Learning Achievement

## **PENDAHULUAN**

Belajar adalah proses internal dalam diri manusia sehingga guru bukanlah merupakan satu-satunya sumber belajar, tapi merupakan satu-satunya komponen sumber belajar dari sumber belajar yang disebut orang. Bahan dan alat yang kita kenal sebagai *software* dan *hardware* tak lain adalah media pendidikan. Pentingnya media yang membantu pembelajaran sudah mulai dirasakan oleh guru dan pembelajar. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sudah sangat dibutuhkan. Bahkan pertumbuhan ini bersifat gradual (bertahap).

Meningkatkan kualitas pendidikan saat ini merupakan persoalan yang dihadapi oleh banyak negara termasuk Indonesia, yang umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya prestasi yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa mendapatkan nilai dalam tes dan kemampuan lulusan mendapatkan pekerjaan. Kualitas pendidikan sangat penting, karena sangat menentukan laju pembangunan. Karena itu hampir semua pembaharuan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Kualitas sumber daya

manusia yang meningkat akan terwujud jika menempatkan pendidikan sebagai sarana pemacu dan alat bantu pendidikan akan mempunyai arti serta tujuan dalam peningkatan sumber daya apabila pendidikan tersebut memiliki sistem yang relevan dengan pembangunan dan kualitas yang baik dalam proses maupun hasilnya.

Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran dan dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang abstrak menjadi lebih kongkret. Oleh karena itu, penyajian media pembelajaran menjadi salah satu tanggung jawab pendidik. Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang yaitu *Microsoft PowerPoint* yang merupakan suatu program dari *Microsoft* yang digunakan sebagai perangkat lunak untuk mempresentasikan materi kepada siswa di dalam proses pembelajaran serta diharapkan dapat membantu

pencapaian tujuan pembelajaran dan peningkatan motivasi belajar siswa.

*Microsoft PowerPoint* sebenarnya dapat digunakan untuk membuat suatu media pembelajaran interaktif. Namun banyak yang belum menyadari akan hal tersebut. Selama ini sering menggunakan *Microsoft PowerPoint* hanya untuk membuat suatu media presentasi atau bahan ajar yang bersifat satu arah saja (non interaktif), dimana siswa hanya berlaku sebagai pendengar atau penonton saja tanpa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sangat menyimpang dengan prinsip pembuatan media pembelajaran interaktif yang menuntut suatu keterlibatan pengguna secara aktif dan mandiri selama berlangsungnya pembelajaran tersebut. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* kini sudah banyak digunakan oleh para pendidik di SD, SMP maupun SMA atau SMK karena *Microsoft PowerPoint* dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, animasi, serta suara sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Di SD Negeri Ngrukeman sudah terdapat fasilitas seperti LCD dan laboratorium komputer, tetapi belum semua pendidik memanfaatkan fasilitas tersebut untuk media pembelajaran. Laboratorium komputer hanya digunakan untuk ekstrakurikuler saja yang dilakukan sepulang sekolah. Para pendidik belum mengembangkan media pembelajaran dengan memanfaatkan fasilitas yang sudah ada seperti menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang interaktif. Jadi, di SD Negeri Ngrukeman perlu dikembangkan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* interaktif supaya siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Media pembelajaran sangat menentukan dalam setiap pembelajaran tidak terkecuali pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) di tingkat Sekolah Dasar. IPA sebagai disiplin ilmu dan penerapannya dalam masyarakat membuat pendidikan IPA menjadi penting. Oleh karena itu, IPA merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting yang dibelajarkan di SD Negeri Ngrukeman Bantul. IPA merupakan proses pembelajaran dengan pemberian pengalaman langsung untuk memahami alam sekitar. Pembelajaran IPA bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, IPA juga mampu mengembangkan keterampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah dan membuat keputusan. Dengan penyajian materi ajar IPA menggunakan *slide-slide PowerPoint* Interaktif di SD Negeri Ngrukeman Bantul, diharapkan dapat menarik perhatian siswa sehingga siswa senang dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, prestasi belajar meningkat dan pembelajaran dapat bersifat dua arah.

Dari latar belakang masalah, identifikasi masalah dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

(1) Bagaimana pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran IPA di SD Negeri Ngrukeman Bantul? (2) Bagaimana tingkat kelayakan media

pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif sebagai media pembelajaran dan pengaruhnya terhadap prestasi belajar IPA di SD Negeri Ngrukeman Bantul?

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik ditinjau secara teoritis dan praktis. (1) Manfaat Teoritis: Penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah bacaan dan pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif serta sebagai acuan penelitian bagi peneliti yang sejenis. (2) Manfaat Praktis: (a) Bagi Siswa; (1) Mendapatkan pengalaman yang menarik dalam belajar mata pelajaran IPA menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. (2) Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi IPA menggunakan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif. (b) Bagi Guru; (1) Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran IPA di SD Negeri Ngrukeman Bantul. (2) Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran. (c) Bagi Sekolah; (1) Menambah koleksi media pembelajaran yang dapat dipergunakan sewaktu-waktu bagi pembelajaran di kelas maupun pembelajaran individu di perpustakaan. (2) Meningkatnya motivasi siswa dalam belajar dan meningkatnya kualitas siswa di sekolah yang berdampak pada meningkatnya kualitas sekolah. (3) Memotivasi stakeholder sekolah untuk mengembangkan media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif baik untuk kegiatan pembelajaran secara klasikal maupun individual.

## KAJIAN TEORI

### 1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*), yang disebut juga sebagai *research-based development*, merupakan metode penelitian yang mengembangkan produk baru dan menyempurnakan produk yang telah ada. Produk yang dimaksud bersifat longitudinal ataupun bertahap. Hal ini didukung oleh pendapat Sugiyono (2010: 407) yang mendefinisikan metode penelitian dan pengembangan sebagai "metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut".

Berbeda dengan penelitian lainnya, R&D bertujuan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk pendidikan dengan menggunakan langkah-langkah yang disebut siklus R&D. Siklus ini secara umum terdiri dari kajian terhadap temuan penelitian yang terkait dengan produk yang akan dikembangkan, uji lapangan dalam setting sebenarnya (dimana produk tersebut akan digunakan), dan merevisinya untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ditemukan dalam tahap uji lapangan. Agar hasilnya lebih teliti dan tepat, siklus tersebut diulang hingga data lapangan menunjukkan bahwa produk tersebut telah mencapai tujuannya.

### 2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa latin yaitu jamak dari kata medium yang berarti perantara atau penghantar. Istilah ini merujuk pada apa saja yang membawa informasi

antara sumber dan sebuah penerima. Menurut Bovee (Hujair, 2013: 3), media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Hujair AH. Sanaky (2013: 3) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran.

### 3. PowerPoint

Microsoft Powerpoint adalah suatu *software* yang digunakan dalam menyusun sebuah presentasi yang efektif, profesional, dan juga mudah. Menurut Sukiman (2012: 213), Microsoft Powerpoint merupakan salah satu produk unggulan Microsoft Corporation dalam program aplikasi presentasi yang paling banyak digunakan saat ini. Hal ini dikarenakan banyak kelebihan di dalamnya dengan kemudahan yang disediakan.

### 4. Interaktif

Menurut Rudi dan Cepi (2009: 23) model pembelajaran interaktif adalah suatu cara atau teknik pembelajaran yang digunakan guru pada saat menyajikan bahan pelajaran dimana guru pemeran utama dalam menciptakan situasi interaktif yang edukatif, yakni interaksi antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa dan dengan sumber pembelajaran dalam menunjang tercapainya tujuan belajar.

### 5. Kelayakan

Kelayakan menyatakan layak sebagai hal patut, wajar atau sudah pantas, jadi kelayakan berarti kondisi atau keadaan sudah pantas. Kelayakan suatu obyek akan terbentuk jika telah memenuhi kriteria yang telah ditetapkan. Kriteria tersebut digunakan sebagai pembandingan. Menurut Nunu Mahnun (2012: 30-31) faktor kelayakan dalam memilih media pembelajaran yaitu:

- Kelayakan praktis, mencakup: peserta didik familiar terhadap medianya, tersedianya waktu pemilihan, tersedianya media, tersedianya sarana dan fasilitas
- Kelayakan teknis, mencakup: kualitas pesan (yaitu mudah dipahami, jelas, dan relevan) kualitas visual (yaitu menarik dan sederhana)
- Kelayakan biaya, tidak memberatkan dan terjangkau.

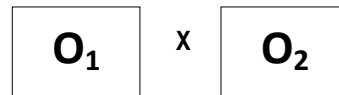
### 6. Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam

Menurut Fogarty (Miftah Rizqa, dkk: 2014: 2) pembelajaran IPA Terpadu akan memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa, karena dalam pembelajaran IPA Terpadu siswa akan memahami konsep-konsep yang dipelajari melalui pengalaman langsung dan menghubungkannya dengan konsep-konsep lain yang sudah dipahami yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R & D)*. menurut Sugiyono, (2010: 408), langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam penelitian pengembangan adalah: (1) Potensi dan masalah, (2) mengumpulkan informasi, (3) desain produk, (4) validasi

desain, (5) perbaikan desain, (6) uji coba produk, (7) Revisi produk, (8) Ujicoba pemakaian, (9) Revisi produk. Adapun desain ujicoba yang digunakan dalam penelitian ini adalah:



Gambar 1: Desain ujicoba

Keterangan:

O<sub>1</sub> = nilai sebelum *treatment*

O<sub>2</sub> = nilai sesudah *treatment*

Teknik dan pengumpulan data yang digunakan: angket, wawancara, observasi, dan tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif meliputi: presentase kualitas produk dan presentase daya tarik produk. Presentase kualitas produk diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh ahli materi dan ahli media serta pendapat siswa kemudian dihitung dengan rumus:

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \frac{\text{Skor yang diobservasi}}{\text{Skor yang diharapkan}} \times 100 \%$$

Data yang diperoleh merupakan data berupa angka yang selanjutnya dikategorikan sesuai dengan pengukuran skala likert. Peneliti menggunakan metode penafsiran menurut Arikunto (Edno Kamelta, 2013:144) sebagai berikut:

Tabel 1. Kategori Presentasi Kelayakan

Skor dalam persen (%)	Kategori Kelayakan
0%-20%	Sangat Tidak Layak
21%-40%	Tidak Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Wawancara dilakukan dengan guru kelas IV di SD Negeri Ngrukeman Bantul, tujuan dari wawancara adalah untuk mengetahui respon guru setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan Microsoft PowerPoint interaktif. Observasi dalam penelitian ini dilakukan ketika pembelajaran menggunakan media powerpoint berlangsung. Kriteria penskoran yang digunakan yaitu:

1 = tampak dilakukan oleh siswa

0 = tidak tampak dilakukan oleh siswa

Proses perhitungan persentase dilakukan dengan cara membandingkan frekuensi yang diobservasi dengan frekuensi yang diharapkan. Persentase dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai presentase} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100 \%$$

Untuk mengetahui peningkatan prestasi siswa kelas IV di SD Negeri Ngrukeman, peneliti menggunakan *pretest* dan *posttest* sebelum dan sesudah perlakuan berupa penggunaan media pembelajaran Ms. PowerPoint interaktif dalam pembelajaran IPA. Skor untuk soal pilihan ganda ditentukan berdasarkan metode *rights only*

yaitu jawaban benar diberi skor satu dan jawaban salah atau butir soal tidak dijawab diberi skor nol. Skor yang diperoleh tersebut diubah menjadi nilai dengan ketentuan sebagai berikut:

$$\text{Nilai siswa} = \frac{\text{skor siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Berdasarkan langkah-langkah penelitian yang telah dikemukakan, maka pengembangan media pembelajaran dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

#### a. Potensi dan Masalah

Di SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul terdapat potensi laboratorium komputer yang dapat digunakan sebagai tempat belajar para siswa, misalnya untuk belajar secara interaktif. Masalah yang ada pada kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul adalah pembelajaran yang masih menggunakan satu metode dan belum memanfaatkan potensi yang ada sebagai media pembelajaran.

#### b. Pengumpulan Data

Setelah memperoleh data potensi dan masalah dari guru kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul, maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang mendukung pada satu standar kompetensi yaitu menggunakan perangkat lunak pengolah kata untuk menyajikan informasi. Media pembelajaran yang dipilih untuk membantu siswa dalam proses pembelajaran IPA adalah media pembelajaran menggunakan microsoft PowerPoint Interaktif.

Media pembelajaran merupakan media yang memuat materi lengkap dan terhadap desain media pembelajaran yang akan diimplementasikan maka harus disesuaikan, sehingga dapat memenuhi fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

#### c. Desain Produk

Setelah data pada analisis terkumpul maka tahapan selanjutnya adalah membuat desain. Desain dibuat semenarik mungkin untuk mempermudah peneliti secara umum mendapatkan perhatian dari para siswa atau yang diteliti. Seperti yang telah dilakukan pada siswa sekolah SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul, khususnya siswa kelas IV.

#### d. Validasi Desain

##### 1) Validasi Ahli Materi

Dengan menggunakan angket terdiri dari 10 butir soal yang ditinjau dari aspek relevansi materi, adekuasi, keakuratan dan proporsionalitas, maka diperoleh jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek relevansi materi = 10, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek adekuasi = 4, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek keakuratan = 12, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek proporsionalitas = 8, skor maksimal  $5 \times 10 = 50$  sehingga persentase yang diperoleh adalah 68% yang menunjukkan bahwa materi Ilmu Pengetahuan Alam yang disajikan menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif layak atau baik digunakan dengan beberapa revisi dan saran.

##### 2) Validasi Ahli Media

Dengan menggunakan angket terdiri dari 15 butir soal yang ditinjau dari aspek elemen visual, elemen

verbal dan pola desain, maka diperoleh jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek elemen visual = 11, jumlah hasil skor yang ditinjau dari elemen verbal = 22, jumlah hasil skor yang ditinjau dari aspek pola desain = 15, skor maksimal  $5 \times 15 = 75$ , sehingga persentase yang diperoleh adalah 64%, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif layak atau tepat digunakan dengan beberapa revisi dan saran.

#### e. Revisi Desain

Adapun saran perbaikan dari ahli materi antara lain: menambahkan video tentang tsunami Aceh. Adapun saran perbaikan dari ahli media antara lain: Manfaat angin dibuat konkret seperti siklus angin, Meringkas teks yang berlebih, dan Merevisi evaluasi dengan memanfaatkan *macro* (VBA).

#### f. Uji coba Produk (Kelompok Kecil)

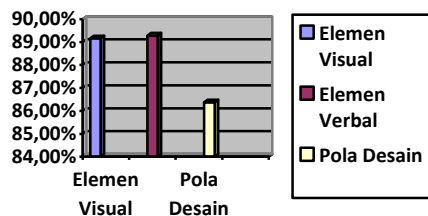
Responden uji kelompok kecil ini diambil secara acak sebanyak 5 siswa dari siswa kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok kecil yang ditinjau dari elemen visual memperoleh persentase sebesar 83,3%, aspek elemen verbal sebesar 84,3%, dan aspek pola desain sebesar 82,25%. Secara keseluruhan penilaian uji coba kelompok kecil mendapat persentase sebesar 83,25%, sesuai dengan skala persentase pada tabel 1, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

#### g. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba dapat diketahui bahwa terdapat sedikit kekurangan pada produk yang digunakan dan perlu diperbaiki yaitu ketika siswa mengerjakan evaluasi terdapat hiperlink yang tidak berfungsi. Tindak lanjutnya adalah dengan memperbaiki fungsi hiperlink tersebut.

#### h. Uji coba Pemakaian (Kelompok Besar)

Responden uji kelompok besar ini diambil secara acak sebanyak 20 dari siswa kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. Persentase data penilaian uji kelompok besar oleh siswa disajikan pada Tabel di bawah ini. Berdasarkan penilaian uji coba kelompok besar yang ditinjau dari elemen visual memperoleh persentase sebesar 89,16%, aspek elemen verbal sebesar 89,28%, dan aspek pola desain sebesar 86,37%. Secara keseluruhan penilaian uji coba kelompok besar mendapat persentase sebesar 87,81%, sesuai dengan skala persentase pada tabel 1, dapat dinyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif layak atau sangat disetujui untuk digunakan sebagai media pembelajaran.



Gambar 1. Diagram Penilaian Uji Coba Kelompok Besar

Nilai hasil *pretest* dan *posttest* siswa disajikan dalam tabel 2. Tabel perbandingan nilai dan kelulusan *pretest* dan *posttest* disajikan dalam tabel di bawah ini.

Tabel 2. Perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* serta Kelulusan

No	Nilai	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	Nilai terendah	25	60
2	Nilai tertinggi	100	100
3	Rata-rata	68,5	80,25
4	Jumlah siswa yang lulus	10	14
5	Jumlah siswa tidak lulus	10	6

Berdasarkan tabel 2 di atas, ada peningkatan rata-rata nilai kelas antara *pretest* dan *posttest* pada kelas IV sebesar 11,75 atau sebesar 17,15%. Jumlah siswa yang lulus pada saat *pretest* 10 siswa, sedangkan pada saat *posttest* sebanyak 14 siswa.

## PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan produk berupa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang telah didesain sesuai dengan warna dan tata letak berdasarkan prinsip elemen visual, elemen verbal, dan pola desain. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memudahkan dalam proses pembelajaran dan mempunyai fungsi yang tepat dalam proses pembelajaran.

Penilaian kelayakan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif berdasarkan ahli materi termasuk dalam kategori layak, ahli media dalam kategori layak dan siswa dalam kategori layak. Penilaian dari validasi ahli materi melalui dosen, validasi ahli media dan penilaian pendapat siswa tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif layak digunakan sebagai media pembelajaran di SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. Tabel hasil kelayakan dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3. Hasil Kelayakan

No	Penilai/Responden	Hasil
1	Ahli Materi (Dosen)	Layak (68%)
2	Ahli Media (Dosen)	Layak (64%)
3	Siswa	Layak (87,81%)

Sebelum pembelajaran dimulai, diberikan *pretest* terlebih dahulu. Nilai rata-rata *pretest* kelas IV yaitu 68,5. Setelah pembelajaran selesai kemudian dilakukan *posttest*. Dari hasil *posttest* didapat data nilai rata-rata *posttest* yaitu 80,25. Jumlah siswa yang lulus saat

*pretest* sesuai nilai KKM 75 sebanyak 10 siswa dan yang tidak lulus sebanyak 10 siswa.

Hasil dari peningkatan rata-rata nilai dari *pretest* ke *posttest* pada kelas IV sebesar 11,75 atau sebesar 7,9%. Selain itu jumlah kelulusan pada kelas IV setelah *posttest* 14 anak dari total keseluruhan 20 siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dengan *Powerpoint* Interaktif untuk mata pelajaran IPA layak digunakan dan berpengaruh dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara kepada guru kelas untuk mengetahui respon guru terhadap pengembangan media. Berdasarkan wawancara diperoleh data bahwa pembelajaran menggunakan pengembangan media *powerpoint* sangat menarik. Dengan menggunakan pengembangan media ini, para siswa lebih bersemangat dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, siswa lebih memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan sehingga prestasi belajar meningkat.

## KESIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

- Pengembangan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif melalui sembilan tahapan yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian dan revisi produk. Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif berhasil dikembangkan sebagai media pembelajaran untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam kelas IV di SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul.
- Media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif yang telah disusun selanjutnya diukur kelayakannya berdasarkan pendapat para ahli dan siswa sebagai berikut:
  - Ahli materi oleh Dosen PGSD UPY (1 orang) Dicapai dengan persentase 68%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli materi menyatakan bahwa materi Ilmu Pengetahuan Alam dalam kategori layak.
  - Ahli media (1 orang) Dicapai dengan persentase 64%. Hal ini dapat diartikan bahwa ahli media menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif dalam kategori layak.
  - Siswa (20 orang) Dari siswa didapatkan persentase sebesar 87,81%. Hal ini dapat diartikan bahwa media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* Interaktif termasuk dalam kategori layak. Siswa tertarik dan dapat memahami materi yang disampaikan melalui media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint* yang didesain secara interaktif yang ditunjukkan dengan hasil observasi aktivitas siswa sebesar 80%.

- d. Terjadi peningkatan prestasi belajar IPA di kelas IV SD Negeri Ngrukeman Kasihan Bantul. Nilai rata-rata pretest kelas IV yaitu 68,5, sedangkan nilai rata-rata posttest yaitu 80,25. Jumlah siswa yang lulus saat pretest sesuai nilai KKM 75 sebanyak 10 siswa dan yang tidak lulus sebanyak 10 siswa. Hasil dari peningkatan rata-rata nilai dari pretest ke posttest pada kelas IV sebesar 11,75 atau sebesar 17,15%. Selain itu jumlah kelulusan pada kelas IV setelah posttest 14 anak dari total keseluruhan 20 siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Edno Kamelta. *Pemanfaatan Internet oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Sipil Fakultas Teknik Universitas Negeri Padang*. CIVED Vol. I, Nomor 2, Juni 2013 ISSN 2302-3341
- Hujair AH Sanaky. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: kaukaba Dipantara.
- Miftah Rizqa Safitri, dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran IPA Terpadu Interaktif Dalam Bentuk Moodle Untuk Siswa SMP Pada Tema Hujan Asam*. Jurnal Pendidikan Fisika 2014 Vol. 2 No. 1. ISSN: 2338 – 0691.
- Nunu Mahnun. *Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)*. Jurnal Pemikiran Islam Vol. 37 No. 1 Januari-Juni 2012.
- Rudi Susilana dan Cepi Riyana. 2009. *Media Pembelajaran: Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bnadung: Alfabeta.
- Sukiman. 2012. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.